

UPAYA MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN GAME EDUKATIF PADA PEMBELAJARAN TEMATIK MUATAN IPA KELAS V SD MASJID SYUHADA

Suci Hartati¹, Laila Fatmawati², Tri Krismilah³

¹SD Masjid Syuhada

²Universitas Ahmad Dahlan

³SD Negeri Pakel

sucihartatiyk2@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan tujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dengan game edukatif pada pembelajaran tematik muatan IPA kelas V SD Masjid Syuhada. Subjek Penelitian ini adalah siswa kelas V SD Masjid Syuhada Yogyakarta berjumlah 25 siswa yang terdiri atas 13 siswa putra dan 12 siswa putri. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan kuesioner, tes evaluasi belajar, dan dokumentasi. Hasil penelitian yaitu: 1) Minat belajar siswa sebelum diadakan tindakan mencapai 57, 71%, pada siklus I mencapai 67,79 % dan pada siklus II mencapai 78,07 %. 2) Hasil belajar siswa sebelum dilakukan tindakan ketuntasan belajarnya 28 %, pada siklus I ketuntasan belajar mencapai 48 % dan pada siklus II ketuntasan belajar mencapai 80 %. Dengan demikian, hasil ini menunjukkan bahwa dengan game edukatif dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik muatan IPA kelas V SD Masjid Syuhada.

Kata kunci: *minat, hasil belajar dan game edukatif*

PENDAHULUAN

Saat ini, Indonesia menjadi salah satu dari sekian banyak negara yang terdampak akibat merebaknya virus covid-19. Penyebaran yang masif membuat pemerintah bertindak cepat untuk memutus rantai penyebarannya. Sesuai dengan Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *corona virus disease* (COVID-19) menganjurkan untuk melaksanakan proses belajar dari rumah melalui pembelajaran daring.

Pembelajaran daring adalah pembelajaran menggunakan model interaktif berbasis internet dan *Learning Manajemen System* (LMS). Pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas. Pembelajaran daring merupakan bagian dari pendidikan jarak jauh yang secara khusus menggabungkan teknologi elektronika dengan teknologi berbasis internet. (Bilfaqih dan Qomaruddin, 2015). Pembelajaran daring harus dilakukan dengan berpegang pada prinsip bersifat terbuka, belajar mandiri, belajar tuntas, menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, menggunakan teknologi pendidikan lainnya dan/atau pembelajaran terpadu

(Dirjen Pembelajaran dan Kemahasiswa, 2016:14). Pembelajaran daring ini menjadi salah satu solusi bagi institusi pendidikan agar proses belajar mengajar tetap berjalan di tengah pandemi Covid-19. Guru tetap bisa mengajar dan peserta didik tetap mendapatkan haknya dalam belajar.

Peserta didik yang sedang duduk di bangku Sekolah Dasar (SD)/MI yakni sedang tumbuh berkembang menuju ke arah kematangan, kepribadian, sosial serta penguasaan pengetahuan. Pendidikan yang bermutu ditentukan oleh banyak faktor. Adapun faktor yang sangat menentukan yaitu guru. Guru yang kreatif senantiasa menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi sehingga meningkatkan minat belajar siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Dalam pembelajaran, guru harus bisa sekreatif mungkin, mampu memahami karakteristik siswa dan mampu mengembangkan serta menggerakkan motivasi pembelajaran siswa ke tahap yang maksimal agar timbul minat belajar dari siswa itu sendiri. (LD Oviyanti, 2013:1)

Pemerintah juga memberikan perhatian secara khusus untuk mengembangkan kompetensi para pengajar karena alasannya adalah pendidik menjadi salah satu aspek penting tercapainya tujuan dari pendidikan tersebut. Hal ini dapat difahami dari penjelasan Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah/DEPDIKNAS bahwa proses pendidikan dalam sistem sekolah pada umumnya belum menerapkan suatu pembelajaran yang dapat membuat para peserta didik menguasai materi pembelajaran, akibatnya banyak peserta didik yang tidak menguasai materi dan tidak bisa menerapkan nilai-nilai sosial ke dalam kehidupan sehari-hari. Adapun faktor lain yang menentukan dalam tercapainya tujuan pendidikan adalah minat belajar.

Minat bisa timbul karena ada dorongan yang kuat dari diri sendiri. Selain dari diri sendiri minat juga bisa timbul karena adanya dorongan yang kuat dari keluarga, orangtua dan lingkungan terutama sekali para guru. Dalam kegiatan belajar, minat itu berperan sebagai kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar, apabila minat siswa tinggi terhadap mata pelajaran tersebut, siswa akan merespon apa yang disampaikan guru, sehingga prestasi belajarnya pun akan berhasil. Tetapi sebaliknya, jika siswa memiliki minat belajar yang rendah, siswa pun memiliki perhatian yang rendah pula, sehingga prestasi belajarnya pun kurang. Oleh karena itu pembelajaran yang kurang menarik, metode yang dipakai kurang variatif menyebabkan minat siswa tidak timbul.

Minat dapat diartikan suatu rasa lebih suka, rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas. (Slameto:2010) menyatakan bahwa minat sebagai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan terus-menerus yang disertai rasa senang. Minat belajar pada dasarnya adalah penerimaan akan adanya suatu hubungan antara diri sendiri dengan diluar diri sendiri. Siswa yang menaruh pada minat belajar akan menerima materi yang telah disampaikan oleh gurunya dan mencari berbagai literatur pelajaran tanpa adanya paksaan dari siapapun. (Djaali, 2007:121) menyatakan bahwa minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada sesuatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Pernyataan tersebut mengidentifikasikan bahwa orang yang berminat akan ada rasa tertarik. Tertarik dalam hal tersebut merupakan wujud dari rasa senang pada sesuatu. Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan keinginan seseorang untuk melakukan aktivitas belajar yang terlahir tanpa ada paksaan yang disertai dengan rasa perhatian, tertarik, dan senang dalam melakukan aktivitas tersebut. Minat dicirikan dengan rasa lebih suka, rasa tertarik atau rasa senang sebagai bentuk ekspresi terhadap sesuatu hal yang diminati.

Berdasarkan observasi terhadap siswa yang telah peneliti lakukan di Sekolah Dasar Masjid Syuhada pada pembelajaran tematik muatan IPA, diperoleh informasi bahwa penggunaan *game edukatif* untuk mendukung pembelajaran sangat jarang dilakukan.

Pemberian tugas harian terkesan monoton dan kurang variatif seperti siswa membaca buku kemudian mengerjakan soal-soal dan didokumentasikan lalu dikirim ke wali kelas, pemberian tugas menulis yang terlalu banyak, serta mengirim foto/video tugas praktik kepada guru. Di awal pembelajaran siswa senang dan aktif mengirimkan tugas-tugasnya namun setelah 2 bulan pembelajaran daring berjalan, siswa mulai jenuh dan kemauan mengirimkan tugas-tugas menjadi berkurang. Dengan kegiatan yang terkesan monoton dan kurang variatif, membuat siswa kurang aktif dalam menyelesaikan dan mengumpulkan tugas-tugas tepat waktu. Dalam pengerjaan evaluasi harian siswa cenderung tertarik dengan aplikasi tertentu hal ini tampak dari respon siswa saat mengerjakan soal melalui *google form* karena dirasa lebih praktis. Dengan minat belajar yang rendah ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dari hasil tes pra siklus diperoleh rata-rata kelas 69,04 dengan 60% siswa tidak tuntas KKM.

Pada jenjang sekolah dasar, minat siswa pada jenjang ini lebih terfokus pada hal-hal yang unik, menarik dan juga menyenangkan. Implikasinya, siswa akan cenderung memiliki rasa penasaran dan rasa ingin mencoba terhadap hal-hal yang menurutnya baru, salah satunya dengan menggunakan game. Dari permasalahan di atas peneliti akan menggunakan game edukatif dalam pembelajaran tematik muatan IPA. Dengan game edukatif diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan (Ratih Wulandari, 2017), multimedia interaktif bermuatan game sangat efektif meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. *Game edukatif* merupakan media pembelajaran yang sangat populer dan sedang banyak dikembangkan banyak ahli untuk mendukung proses pembelajaran di dalam kelas. *Game edukatif* merupakan sebuah permainan yang bertujuan memancing minat belajar anak sambil bermain, game edukatif sebenarnya lebih mengacu pada isi dan tujuan game, bukan termasuk dalam genre game yang sebenarnya dan bertujuan memancing minat anak sambil belajar. Oleh karena itu sangat diperlukan adanya sebuah media pembelajaran berupa game edukatif yang mampu memberi efek menarik dan menyenangkan bagi siswa dalam proses pembelajarannya, sehingga siswa mampu dengan mudah menerima materi yang diberikan oleh para pendidik. (Tri Parjiyanto, 2017)

METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa dengan game edukatif pada pembelajaran tematik. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan Mac Taggart yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi/pengamatan, dan refleksi.

Subjek dan Objek Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada semester ganjil bulan Oktober - November tahun pelajaran 2020/2021. Subjek penelitian adalah siswa kelas V D SD Masjid Syuhada Yogyakarta yang berjumlah 25 siswa yang terdiri atas 13 siswa putra dan 12 siswa putri yang merupakan kelas yang diampu penelitian. Teknik pengambilan sampel secara *purposive sampling*. Siswa mengalami masalah terkait dengan minat belajar yang rendah dan belum optimalnya hasil belajar siswa sehingga guru perlu meningkatkannya dengan memberikan variasi media dalam pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan game edukatif.

Objek penelitian tindakan ini adalah pemanfaatan game edukatif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik muatan IPA kelas V. Game edukatif akan diberikan guru setelah siswa melaksanakan proses pembelajaran. Siswa memainkan game edukatif ini dengan mengakses link yang diberikan.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian menggunakan (a) Kuesioner, teknik kuesioner dalam penelitian ini dimanfaatkan untuk mengetahui minat belajar siswa dengan menggunakan game dalam pembelajaran tematik (b) tes evaluasi, tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam mengerjakan soal evaluasi tematik setelah siswa melaksanakan pembelajaran dengan game edukatif, (c) dokumentasi, dokumen yang dikumpulkan berupa foto sebagai pelengkap data.

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini berupa analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis deskripsi kualitatif dilakukan terhadap variabel proses dalam penelitian. Sedangkan analisis deskriptif kuantitatif untuk menguji hasil tes siswa dengan membandingkan nilai rerata dan ketuntasan hasil belajar siklus 1 dan siklus 2 sehingga dapat diketahui seberapa besar keberhasilan tindakan dalam penelitian.

a. Analisis Data kuesioner

Data yang akan dianalisis adalah data terkait minat belajar siswa yang berupa data kualitatif. Data ini dianalisis dengan menggunakan model analisis Miles dan Huerman. Data yang telah diperoleh dihitung kemudian dipersentase. Dengan demikian dapat diketahui peningkatan yang dicapai. Hasil analisis disajikan secara deskriptif. Adapun untuk menghitung atau memperoleh nilai angka dari kuesioner dalam meningkatkan minat belajar peneliti menggunakan rumus: (Suharsimi Arikunto, 2006)

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = presentase

F = Frekuensi

N = banyaknya responden

Tabel 1 . Persentase Skor Angket Minat Belajar

Rentang Skor	Kriteria
81 % - 100 %	Sangat Baik
61 % - 80 %	Baik
41 % - 60 %	Cukup
21 % - 40 %	Kurang
0 % - 20 %	Sangat Kurang

b. Analisis data tes evaluasi

Data kuantitatif yang akan dianalisis dalam penelitian tindakan kelas ini meliputi

analisis terhadap nilai akhir belajar siswa, nilai rata-rata kelas, dan ketuntasan belajar siswa.

1) Nilai Akhir Hasil Belajar Siswa

Untuk menentukan nilai akhir hasil belajar tiap siswa dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$N_A = \frac{\sum X}{N} \times 100$$

Keterangan:

N_A = Nilai Akhir

$\sum X$ = Jumlah keseluruhan skor yang diperoleh

N = Jumlah keseluruhan skor maksimal

a) Rata-rata Kelas

Untuk menentukan nilai rata-rata kelas adalah sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M = Rata-rata kelas

$\sum X$ = Jumlah nilai keseluruhan siswa

N = Banyak siswa

Melalui rata-rata kelas ini dapat diketahui kemampuan siswa dalam penguasaan materi secara keseluruhan dalam satu kelas.

b) Ketuntasan Belajar Siswa

Menurut (Aqib et al.,2010) untuk menghitung persentase ketuntasan belajar siswa digunakan rumus:

$$\text{Persentase Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100 \%$$

Hasil persentase ditafsirkan menggunakan kategori interpretasi menurut Suharsimi Arikunto (1997:246)

No	Persentase	Kategori
1	75% - 100%	tinggi
2	56% - 75%	cukup
3	40% - 55 %	kurang
4	< 40%	rendah

Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila mampu mencapai kriteria yang telah ditentukan yaitu (a) apabila rata-rata persentase minat belajar siswa pada siklus 1 dan siklus 2 mengalami peningkatan. (b) apabila 75% jumlah siswa kelas V memiliki nilai di atas 75 pada mata pelajaran Tematik muatan IPA. Hal ini berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran tematik yaitu 75.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media game edukatif dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan guru menyiapkan perangkat pembelajaran yang meliputi RPP, bahan ajar, media pembelajaran, LKPD, evaluasi melalui *google form*, membuat game edukatif dengan aplikasi

wordwall, dan menyiapkan lembar kuesioner. Pada pelaksanaan tindakan, guru melaksanakan pembelajaran sesuai RPP yang disusun dan diakhiri dengan pemberian game edukatif dan evaluasi pembelajaran untuk mengukur tingkat penguasaan terhadap materi sekaligus mengetahui ketuntasan belajar siswa secara individu maupun klasikal dihitung dari hasil tes belajar kognitif siswa. Berikut disajikan hasil kuesioner minat siswa siklus I dan siklus II.

Tabel 2. Rekap Hasil Kuesioner Minat Belajar Siswa Siklus 1

No	Rentang Skor	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1.	81 % - 100 %	Sangat Baik	4	16%
2.	61 % - 80 %	Baik	11	44%
3.	41 % - 60 %	Cukup	10	40%
4.	21 % - 40 %	Kurang	0	0
5.	0 % - 20 %	Sangat Kurang	0	0
Jumlah			25	100%
Rerata minat belajar			67,79	

Dari hasil penelitian terhadap minat belajar pada pembelajaran tematik muatan IPA dengan game edukatif diketahui bahwa siswa yang memiliki minat belajar sangat baik sebanyak 4 anak (16%). Sebanyak 11 anak (44%) memiliki minat belajar yang baik, sedangkan minat siswa dengan kriteria cukup sebanyak 10 anak (40%). Berdasarkan hasil tersebut dikatakan bahwa minat siswa meningkat dibandingkan minat belajar pada pra siklus. Sebagian besar siswa mempunyai minat yang baik dengan rata-rata presentase minat pada siklus I ini adalah 67,7%.

Tabel 3. Rekap Hasil Kuesioner Minat Belajar Siswa Siklus 2

No	Rentang Skor	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1.	81 % - 100 %	Sangat Baik	10	40%
2.	61 % - 80 %	Baik	14	56%
3.	41 % - 60 %	Cukup	1	4%
4.	21 % - 40 %	Kurang	0	0
5.	0 % - 20 %	Sangat Kurang	0	0
Jumlah			25	100%
Rerata minat belajar			78,07	

Dari hasil penelitian terhadap minat belajar pada pembelajaran tematik muatan IPA dengan game edukatif diketahui bahwa siswa yang memiliki minat belajar sangat baik sebanyak 10 anak (40%). Sebanyak 14 anak (56%) memiliki minat belajar yang baik, sedangkan minat siswa dengan kriteria cukup sebanyak 1 anak (4%). Berdasarkan hasil tersebut dikatakan bahwa minat siswa mengalami peningkatan dibandingkan minat belajar pada siklus I. Sebagian besar siswa mempunyai minat yang baik dengan rata-rata presentase minat pada siklus I ini adalah 78,07%.

Hasil belajar

Hasil belajar diperoleh dari soal evaluasi harian yang diberikan siswa di akhir pembelajaran untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Berikut ini disajikan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II.

Tabel 4. Hasil Evaluasi Pembelajaran Tematik Siklus 1

No	Ketuntasan Hasil Belajar	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
1	Tuntas	9	36%	15	60%
2	Belum Tuntas	16	64%	10	40%
Rata-rata		70,8		73,4	

Berdasarkan data hasil evaluasi belajar pada siklus I diketahui pada pertemuan pertama persentase siswa yang tuntas (≥ 75) sebesar 36% (9 siswa), sedangkan siswa yang belum tuntas (≤ 75) sebesar 64% (16 siswa). Rata-rata nilai pada pertemuan pertama adalah 70,8. Sedangkan pada pertemuan kedua persentase siswa yang tuntas (≥ 75) sebesar 60% (15 siswa), sedangkan siswa yang belum tuntas sebesar 40% (10 siswa). Rata-rata nilai pada pertemuan pertama adalah 73,4.

Tabel 5. Ketuntasan Belajar Siklus 1

No	Ketuntasan Hasil Belajar	Siklus I	
		Jumlah	Persentase
1	Tuntas	12	48%
2	Belum Tuntas	13	52%
Rata-rata		72,1	

Berdasarkan data hasil evaluasi belajar pada siklus I diketahui bahwa persentase siswa yang tuntas (≥ 75) sebesar 48% (12 siswa), sedangkan siswa yang belum tuntas (≤ 75) sebesar 52% (13 siswa). Rata-rata nilai pada siklus I adalah 72,1. Jika dibandingkan dengan hasil tes pada pra siklus, hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik muatan IPA ini mengalami peningkatan. Akan tetapi ketuntasan belum mencapai 75% sehingga dapat dijadikan evaluasi untuk melanjutkan ke siklus II. Hasil belajar siswa pada siklus II disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Evaluasi Pembelajaran Tematik Siklus II

No	Ketuntasan Hasil Belajar	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
1	Tuntas	22	88%	20	80%
2	Belum Tuntas	3	12%	5	20%
Rata-rata		85,6		80,4	

Berdasarkan data hasil evaluasi belajar pada siklus II diketahui pada pertemuan pertama persentase siswa yang tuntas (≥ 75) sebesar 88% (22 siswa), sedangkan siswa yang belum tuntas (≤ 75) sebesar 12% (3 siswa). Rata-rata nilai pada pertemuan pertama adalah 85,6. Sedangkan pada pertemuan kedua persentase siswa yang tuntas (≥ 75) sebesar 80% (20 siswa), sedangkan siswa yang belum tuntas sebesar 20% (5 siswa). Rata-rata nilai pada pertemuan kedua adalah 80,4.

Dari dua pertemuan tersebut diperoleh rerata hasil belajar siswa pada siklus II. Dengan ketuntasan belajar sebagai berikut:

Tabel 7. Ketuntasan Belajar Siklus II

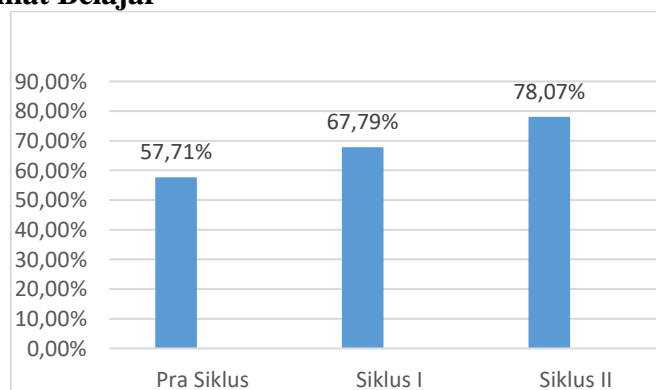
No	Ketuntasan Hasil Belajar	Siklus II	
		Jumlah	Persentase
1	Tuntas	20	80%
2	Belum Tuntas	5	20%
Rata-rata			83,1

Berdasarkan data hasil evaluasi belajar pada siklus II diketahui bahwa persentase siswa yang tuntas (≥ 75) sebesar 80% (20 siswa), sedangkan siswa yang belum tuntas (≤ 75) sebesar 20% (5 siswa). Rata-rata nilai pada siklus II ini adalah 83,1. Jika dibandingkan dengan hasil tes pada siklus I, hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik muatan IPA pada siklus II ini mengalami peningkatan.

Pembahasan

Penelitian dengan tujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik muatan IPA dengan game edukatif ini dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus I dilaksanakan tanggal 16 Oktober 2020 dan 26 Oktober 2020 sedangkan siklus II dilaksanakan pada tanggal 2 November 2020 dan 6 November 2020. Masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap pelaksanaan tindakan, guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang disusun dengan memanfaatkan aplikasi zoom dan *whatsapp* (WA) grup. Disetiap akhir pertemuan, siswa dibagikan tautan game edukatif dan tautan evaluasi pembelajaran. Game edukatif dibuat menggunakan aplikasi *wordwall*. Siswa memainkan game dengan mengakses tautan yang dibagikan. Game ini dapat dimainkan sebelum siswa mengerjakan evaluasi pembelajaran supaya siswa lebih memahami materi yang dipelajari dengan media yang menyenangkan. Dalam game ini terdapat skor dan peringkat yang dapat dilihat siswa. Setelah siswa merasa puas dengan game yang dimainkan, kemudian siswa dapat mengerjakan evaluasi belajar dalam bentuk *googleform*. Evaluasi ini digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan siswa terhadap materi sekaligus mengetahui ketuntasan belajar siswa secara individu maupun klasikal dihitung dari hasil tes belajar kognitif siswa. Data hasil penelitian pra siklus, siklus I, dan siklus II disajikan dalam diagram berikut ini:

Peningkatan Minat Belajar



Gambar 1. Minat Belajar Siswa

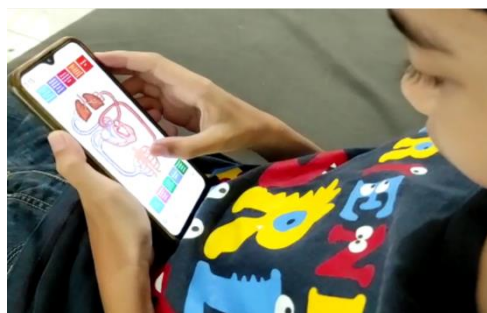
Berdasarkan analisis data kuesioner terdapat peningkatan minat belajar siswa menggunakan game edukatif. Pada tahap pra siklus, persentase minat belajar siswa 57,71 % setelah dilakukan tindakan menggunakan game edukatif pada akhir pembelajaran terjadi peningkatan pada siklus I dengan persentase 67,79%. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I dilakukan perbaikan pada proses pembelajaran siklus II yaitu perbaikan dalam pembuatan game dari segi pemilihan *template* game yang lebih mudah dimainkan serta game yang memberikan tantangan lebih bagi siswa. Dari siklus II terdapat peningkatan persentase minat belajar menjadi 78,07%.

Peningkatan minat belajar siswa tidak terlepas dari pengamatan dalam pembelajaran di mana siswa senang dan bersemangat dalam proses pembelajaran, lebih perhatian terhadap materi yang diajarkan, keterlibatan siswa menyampaikan pendapat serta menyelesaikan tugas-tugas tepat waktu, dan ketertarikan siswa saat memainkan game edukatif. Hal ini ditunjukkan pada saat guru mulai memberikan tugas dalam bentuk game edukatif. Perhatian, ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam memainkan game edukatif sangat tinggi. Siswa bahkan mengulang beberapa kali game edukatif untuk mendapatkan peringkat teratas dengan skor tertinggi dan waktu tercepat. Selain mampu menarik perhatian dan antusias siswa, berdasarkan lembar kuesioner game edukatif juga mampu membantu siswa memahami materi yang yang dipelajari. Menurut Novia Desta (2016), game edukatif adalah permainan yang dibuat dengan tujuan pembelajaran yang bukan hanya bermaksud menghibur sehingga diharapkan bisa menambah wawasan pengetahuan.

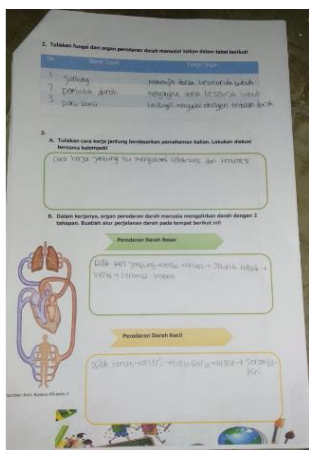
Pemanfaatan game edukatif ini bisa dijadikan sebagai selingan tugas agar tidak monoton dan lebih menarik. Game edukatif dapat dijadikan media belajar siswa sambil bermain. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian Tomy Arifin (2015) dengan hasil analisis uji kemenarikan rata-rata kelas secara kuantitatif adalah sebesar 3,05, secara kualitatif dikategorikan menarik, hasil analisis uji kemudahan 3,00, secara kualitatif dikategorikan mudah, dan hasil analisis uji kemanfaatan 3,15, dikategorikan bermanfaat. Dari hasil uji keefektifan diperoleh hasil 85% siswa mencapai standar kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan. Sehingga dapat dikatakan bahwa media sains berbasis game edukasi terbukti menarik, mudah, bermanfaat, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Berikut dokumentasi keterlibatan siswa dalam pembelajaran:



Gambar 2. Perhatian Siswa saat kegiatan zoom



Gambar 3. Siswa memainkan game edukatif

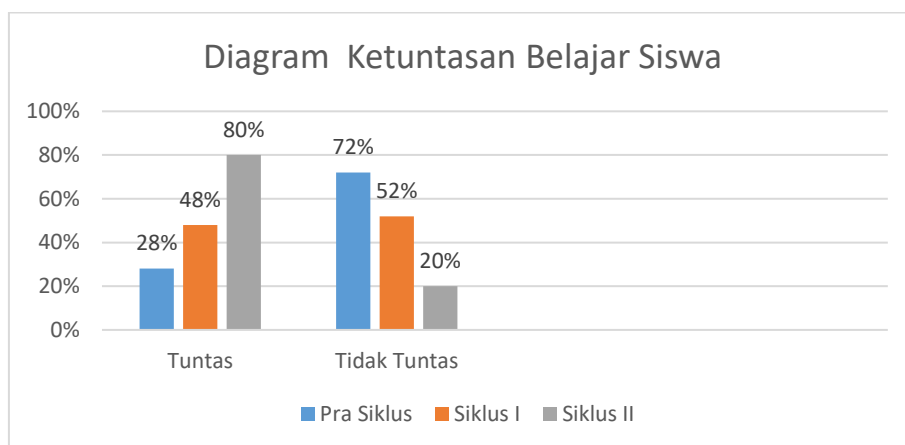


Gambar 4. Hasil Pekerjaan Siswa



Gambar 5. Presentasi Siswa

Peningkatan Hasil Belajar



Gambar 6. Ketuntasan Belajar Siswa

Hasil analisis yang dilakukan pada setiap siklus menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan game edukatif. Ketuntasan belajar secara klasikal pada siklus I meningkat dari tahap pra siklus menjadi 48% dengan rata-rata 72,1. Ketuntasan belajar pada siklus I ini belum mencapai kriteria keberhasilan. Di mana kriteria keberhasilan apabila ketuntasan belajar $\geq 75\%$. Dari hasil refleksi pada siklus I dilakukan perbaikan mulai dari perbaikan game yang diberikan, perbaikan pada proses pembelajaran dimana guru memilih model pembelajaran yang lebih efektif dilaksanakan selama pembelajaran daring, meningkatkan perbaikan pada pengelolaan kelas, serta meningkatkan kerjasama dengan orang tua sehingga kesiapan belajar dan tanggung jawab siswa menyelesaikan tugas dapat tepat waktu. Dengan perbaikan pada siklus II, hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan rata-rata 83,1 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 80%.

Penggunaan game edukatif mampu untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa dalam suasana belajar yang menyenangkan sehingga materi yang disampaikan menjadi mudah dipahami. Kondisi yang menyenangkan dalam proses

pembelajaran tematik muatan IPA tersebut akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Erlando Doni Sirait: 2016) menunjukkan hasil adanya pengaruh langsung yang signifikan antara minat belajar dengan prestasi belajar matematika sebesar 0,706. Selanjutnya, siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan cenderung tekun, ulet, semangat dalam belajar, pantang menyerah dan senang menghadapi tantangan. Siswa yang berminat belajar tinggi, belajar tidak hanya sekedar memenuhi kewajiban dan tugas dari guru atau tuntutan kurikulum, tetapi mereka menjadikan belajar sebagai suatu kebutuhan yang harus dipenuhi. Pengembangan minat dan prestasi belajar siswa juga pengembangan kompetensi professional guru (Hartini, 2019).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan game edukatif pada pembelajaran tematik muatan IPA dapat meningkatkan

1. Minat belajar siswa, terlihat bahwa persentase minat belajar siswa dari siklus I sebesar 67,79% mengalami peningkatan di siklus II dengan persentase 78,07%.
2. Hasil belajar siswa di mana ketuntasan belajar secara klasikal pada siklus I sebesar 48% dan meningkat pada siklus II menjadi 80% dengan rata-rata 72,1 pada siklus I dan 83,1 pada siklus II.

Hal ini menunjukkan bahwa hasil penelitian ini sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bilfaqih, Yusuf dan Qomaruddin, M. Nur. (2015). *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*. Yogyakarta: Deepublish.
- Dirjen Pembelajaran dan Kemahasiswa, (2016). *Panduan Penjaminan Mutu Proses Pembelajaran Daring PDITT*. Direktorat dan Kemahasiswaan kementerian riset, teknologi, dan Pendidikan Tinggi: Jakarta
- Djamarah. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djaali. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Erlando Doni Sirait. (2016). "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika" *Jurnal Formatif* 6(1): 35-43.
- Hartini, S. (2019). Kompetensi Profesional Guru dalam Meningkatkan Motivasi Berprestasi Peserta Didik: Studi di SDN Karangpucung 04 dan SDN Karangpucung 05 Kabupaten Cilacap. *Indonesian Journal of Education Management & Administration Review*, 3(1), 71-76.
- LD Oviyanti. (2014). *Keefektifan Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Bervisi Sets Terhadap Hasil Belajar Koloid*. *Chemistry in Education*, Vol.3 No.1, 2013, hal.1. November 2020
- Novia Desta. (2016). "Pengertian Game Edukasi Menurut Para Ahli". <https://www.indonesiastudents.com/>. 8 November 2020
- Ratih Wulandari, (2017). "Penggunaan Multimedia Interaktif bermuatan game edukasi untuk meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan*. Vol 6.No 8. 7 November 2020
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tomy Arifin, Undang Rosidin, Ismu Wahyudi. (2015). "Pengembangan Media Sains Berbasis Game Edukasi Pada Materi Tata Surya". *Jurnal pembelajaran fisika*. Vol 3. No. 2. (online). <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPF/article/view/8509/5269>. 08 November 2020.

Tri Prajiyanto. (2017). “*Media Gaed (Game EduKasi) Dalam Pembelajaran (Implementasi Game Edukasi Dalam Pembelajaran Anak)*”. <https://www.indonesiadigitallearning.com/>. 8 Oktober 2020